

拒絶理由通知書

特許出願の番号	特願 2002-345055
起案日	平成 18 年 11 月 8 日
特許庁審査官	松川 直樹 8804 2T00
特許出願人代理人	北野 好人 (外 1 名) 様
適用条文	第 29 条第 1 項、第 29 条第 2 項

この出願は、次の理由によって拒絶をすべきものである。これについて意見があれば、この通知書の発送の日から 60 日以内に意見書を提出して下さい。

理 由

理由 1：この出願は、特許請求の範囲の記載が下記の点で、特許法第 36 条第 6 項第 2 号に規定する要件を満たしていない。

理由 2：この出願の下記の請求項に係る発明は、その出願前に日本国内又は外国において、頒布された下記の刊行物に記載された発明又は電気通信回線を通じて公衆に利用可能となった発明であるから、特許法第 29 条第 1 項第 3 号に該当し、特許を受けることができない。

理由 3：この出願の下記の請求項に係る発明は、その出願前日本国内又は外国において頒布された下記の刊行物に記載された発明又は電気通信回線を通じて公衆に利用可能となった発明に基いて、その出願前にその発明の属する技術の分野における通常の知識を有する者が容易に発明をすることができたものであるから、特許法第 29 条第 2 項の規定により特許を受けることができない。

記 (引用文献等については引用文献等一覧参照)

A. 理由 1

(1) 本願請求項 1～11 における記載は、いずれも、実体的にゲームのルールを記載しているのみで、ハードウェア資源とどのように協働して発明を構成するのか不明である。

(特許庁 審査基準 第 VII 部 特定技術分野の審査基準 第 1 章 コンピュータ・ソフトウェア関連発明 参照)

よって、請求項 1～11 に係る発明は明確でない。

B. 理由 2

1. 各引用文献

本願特許出願前に日本国内において、頒布された刊行物である下記各引用文献にはそれぞれ下記の点が記載されている。

(1) 引用文献1 「電撃PlayStation 2000年1/14号(バイオハザード3 ラストエスケープ)」株式会社メディアワークス 2000年1月14日 第6巻 第1号 p. 12

上記引用文献1の第12頁には「ポイント1 2種類のロックオンを使い分けろ」として「R1ボタン 敵をロックオン R1ボタンを押すと、ジルは装備している武器を構えることができる。近くに敵がいる場合は自動的にその敵をロックオンするので、そのまま◎か○(丸の中に四角)ボタンを押せば攻撃ができる。ただし、ロックオンは、立っている敵が優先されるので、近くに這いずりゾンビがいる場合には注意が必要だ。・・・敵が複数の場合は距離が一番近い敵に対してロックオンする。・・・ちなみに武器を構えたままL1ボタンを押すと、ロックオンする敵を切り替えることができるのだ。」と記載されている。

2. 比較・対比

(1) 本願請求項1、5、10、11に記載された発明と上記引用文献1に記載された発明を比較すると、引用文献1には、遊戯者の操作に基づいて、ゲーム空間内を逐次移動する複数のキャラクタからひとつを選択して攻撃対象とするアクションゲームであって、複数のキャラクタのそれぞれについて、攻撃対象として有効(敵)で、かつ、選択可能な位置関係(近く)にある選択可能候補のうち選択可能状態にあると判定された候補に対して、選択の順序(距離が一番近い敵。立っている敵)を定め、ひとつを選択して攻撃対象とし、遊戯者の攻撃対象変更操作(L1ボタンを押す)に応じて、攻撃対象を順次切り換える点が記載されており、本願請求項1、5、10、11に記載された発明と同じ効果を生じるものであるから、引用文献1は本願請求項1、5、10、11に記載された発明と同一の発明である。

したがって、本願請求項1、5、10、11に記載された発明は、第29条第1項第3号の規定により特許を受けることができない。

C. 理由3

1. 各引用文献

本願特許出願前に日本国内において、頒布された刊行物である下記各引用文献にはそれぞれ下記の点が記載されている。

(1) 引用文献1 「電撃PlayStation 2000年1/14号(バイオハザード3 ラストエスケープ)」株式会社メディアワークス 2000年1月14日 第6巻 第1号 p. 12

(記載事項については理由2に同じ)

(2) 引用文献2 「ARCADIA 2001年1月号(プラネットハリアー

ズ)」株式会社エンターブレイン 2001年1月1日 第2巻 第1号 p.
76～81

特に第80頁左上欄には「岩盤地帯」として「ロックオンした敵が画面外へと逃げていっても、しばらくはロックオンが継続するぞ!」と記載されている。

(3) 引用文献3 特開2001-232056号公報

特に段落【0142】～【0144】には「図14に示されるように、CPU 25は、S80において、ターゲット49の位置が検出されると、S81でターゲット49がロックオンサイト58(図3参照)に入ったかどうかをチェックする。S81において、ターゲット49がロックオンサイトに入った場合、S82に進み、ロックオンメータ48(図7(A)参照)のレベル(ライフパワー値)がターゲット49の体力値(ポイント値)よりも大きいかどうかをチェックする。・・・S82において、ロックオンメータ48のレベル(ライフパワー値)がターゲット49の体力値(ポイント値)よりも大きいときは、S84に進み、当該ターゲット49をロックオンしてターゲット49を三角記号50で表示する(図7(B)参照、ロックオン制御手段)。続いて、S85では、ロックオンメータ48のレベルからロックオンされたターゲット49の体力値(ポイント値)を減算する(ロックオン減算手段)。・・・次のS86では、ターゲット49の体力値(ポイント値)が減算されたロックオンメータ48のレベルがゼロ以上であることを確認する。そして、ロックオンメータ48のレベルがゼロ以上であるときは、上記S80に戻り、他のターゲット49のロックオン処理を繰り返す。これにより、ロックオンメータ48のレベルに応じた数のターゲット49をロックオンすることができ、複数のターゲット49への同時攻撃を行なえる。」と記載されている。

(4) 引用文献4 特開平10-165647号公報

キャラクターがゲームの進行に伴って増減する点が記載されている。

(5) 引用文献5 「バイオハザード3 ラスト エスケープ 公式ガイドブック 脱出遂行編 初版」株式会社カプコン 1999年10月6日 第1版 p.
28～29

特に第29頁には、引用文献1のゲームと同じゲーム(バイオハザード3 ラスト エスケープ)において、武器には「攻撃範囲」が規定されている点が記載されている。

2. 比較・対比

(1) 本願請求項1、5～7、10、11に記載された発明と上記引用文献1に記載された発明を比較すると、引用文献1には「遊戯者の操作に基づいて、ゲーム空間内を逐次移動する複数のキャラクターからひとつを選択して攻撃対象とするアクションゲームであって、複数のキャラクターのそれぞれについて、攻撃対象として有効(敵)で、かつ、選択可能な位置関係(近く)にある選択可能候補のうち選択可能状態にあると判定された候補に対して、選択の順序(距離が一番近い

敵。立っている敵)を定め、ひとつを選択して攻撃対象とし、遊戯者の攻撃対象変更操作(L1ボタンを押す)に応じて、攻撃対象を順次切り換える点が記載されており、距離をどのように捉えるかは設計的事項にすぎないから、本願請求項1、5～7、10、11に記載された発明と同じ効果を生じるものであるから、本願請求項1、5～7、10、11に記載された発明は引用文献1に記載された発明から当業者が容易に想到し得たものである。

(2)本願請求項2に記載された発明と上記引用文献1および2に記載された発明を比較すると、引用文献2にはロックオンした敵が画面外へと逃げていっても(選択可能な位置関係を満たさなくなっても)、しばらく(所定時間)はロックオンが継続する点が記載されており、これを毎回繰り返す(カウンタをリセット)する構成とすることは当然のことにすぎないから、本願請求項2に記載された発明は引用文献1および2に記載された発明から当業者が容易に想到し得たものである。

(3)本願請求項3に記載された発明と上記引用文献1～3に記載された発明を比較すると、引用文献3にはレベルに応じてターゲットを次々選択する構成が記載され、無効(攻撃対象のキャラクタを倒した)場合は次の攻撃対象のキャラクタを選択することは当然の構成にすぎないから、本願請求項3に記載された発明は引用文献1～3に記載された発明から当業者が容易に想到し得たものである。

(4)本願請求項4に記載された発明と上記引用文献1～4に記載された発明を比較すると、キャラクタがゲームの進行に伴って増減する点は引用文献4に記載されており、ゲームのルールに伴う人為的取り決めにすぎないから、本願請求項4に記載された発明は引用文献1～4に記載された発明から当業者が容易に想到し得たものである。

(5)本願請求項8、9に記載された発明と上記引用文献1～5に記載された発明を比較すると、引用文献5には引用文献1のゲームと同じゲーム(バイオハザード3 ラスト エスケープ)において、武器には「攻撃範囲」が規定されている点が記載されており、攻撃可能な範囲をどのように定めるかはゲームの内容に依存する人為的取り決めにすぎないから、本願請求項8、9に記載された発明は引用文献1～6に記載された発明から当業者が容易に想到し得たものである。

したがって、本願請求項1、5～7、10、11に記載された発明は、当業者が引用文献1に記載された発明から容易に想到することができたものであり、本願請求項2に記載された発明は、当業者が引用文献1および2に記載された発明から容易に想到することができたものであり、本願請求項3に記載された発明は、当業者が引用文献1～3に記載された発明から容易に想到することができたものであり、本願請求項4に記載された発明は、当業者が引用文献1～4に記載された発明から容易に想到することができたものであり、本願請求項8、9に記載された発明は、当業者が引用文献1～5に記載された発明から容易に想到することができたものであり、特許法第29条第2項の規定により特許を受けることが

できない。

引用文献等一覧

1. 引用文献1 「電撃PlayStation 2000年1/14号（バイオハザード3 ラストエスケープ）」株式会社メディアワークス 2000年1月14日 第6巻 第1号 p. 12
2. 引用文献2 「ARCADIA 2001年1月号（プラネットハリアーズ）」株式会社エンターブレイン 2001年1月1日 第2巻 第1号 p. 76～81
3. 引用文献3 特開2001-232056号公報
4. 引用文献4 特開平10-165647号公報
5. 引用文献5 「バイオハザード3 ラスト エスケープ 公式ガイドブック 脱出遂行編 初版」株式会社カプコン 1999年10月6日 第1版 p. 28～29

先行技術文献調査結果の記録

- ・調査した分野 IPC A63F13/00～13/12
- ・先行技術文献 特開2001-178963号公報

この先行技術文献調査結果の記録は、拒絶理由を構成するものではない。